

**JURNAL**

**MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON DENGAN *ANGLE*  
KAMERA SUBJEKTIF PADA PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK  
GRUP BAND “ALPHABLOPHO”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh  
Rezkiawan Fadhilah  
NIM : 1110560032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2017**

**MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON  
DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF PADA PENYUTRADARAAN  
VIDEO MUSIK GRUP BAND “ALPHABLOPHO”**

Oleh  
Rezkiawan Fadhilah  
NIM : 1110560032

**ABSTRAK**

Video musik saat ini telah mengalami banyak perkembangan khususnya dalam hal pengemasan. Video musik berjudul “Jika Suatu Nanti”, “Seandainya”, dan “Siksa Hati” merupakan video musik yang dikemas menggunakan *angle* kamera subjektif. Melalui Pengemasan adegan dengan *angle* kamera subjektif, penonton akan disuguhkan dengan kemasan video yang menarik dan ikut terlibat didalam cerita. Objek penciptaan video musik ini adalah sebuah band yang berasal dari Wonosobo bernama Alphablopho.

Konsep estetis video musik Alphablopho adalah visualisasi lirik lagu kedalam sebuah cerita yang berkesinambungan dari berjudul “Jika Suatu Nanti”, “Seandainya”, dan “Siksa Hati”. Perwujudan karya video musik Alphablopho adalah isi dari lagu diterjemahkan kedalam bentuk visual dengan pengadeganan yang menggunakan sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera subjektif.

Video musik Alphablopho dengan menggunakan *angle* kamera subjektif dapat mengajak penonton untuk terlibat didalam ceritanya dan menikmati cerita dari lirik pada lagu-lagu tersebut.

Kata kunci : Video musik, penyutradaraan, *angle* kamera subjektif

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh pendengarnya. Dalam kehidupan manusia, musik berperan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan atau emosi. Emosi dalam sebuah lagu tidak cukup hanya diserap melalui mendengar musik dan liriknya saja, tetapi juga dibutuhkan dukungan visual agar lebih hidup.

Memberikan unsur cerita merupakan sebuah nilai tersendiri dari video musik. Penuturan cerita dalam video musik ini berurutan dan bersambung antara lagu pertama, kedua dan ketiga. Penyajian bentuk video musik yang bersambung dari satu lagu ke lagu lainnya membuat penonton penasaran akan cerita selanjutnya. Video musik dengan cerita dapat memberikan kesan yang berbeda daripada hanya memvisualkan penampilan band ataupun model rupawan saja.

Karya video musik yang akan dibuat adalah lagu yang diciptakan oleh grup band indie bernama Alphablopho dengan lagu yang berjudul “Jika Suatu Nanti”, “Seandainya”, dan “Siksa Hati”, yang akan diproduksi dengan melibatkan penonton melalui *angle* kamera subjektif sebagai visualisasi cerita dari ketiga lagu tersebut. mengajak penonton untuk merasakan sensasi yang sama seperti tokoh dalam cerita.

Pengambilan gambar pada video musik ini juga akan mempengaruhi penyampaian isi pesan dalam lagu, selain pemilihan tokoh yang akan memainkan karakter dalam cerita. Teknik pengambilan gambar akan ikut membangun alur serta emosi penonton dengan pengambilan gambar secara dinamis maupun statis.

### 2. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya video musik grup band Alphablopho yang menggunakan konsep membangun keterlibatan penonton dengan *angle* kamera subjektif ini berawal dari melihat adegan pada film horror dan *action* yang menggunakan sudut pandang kamera subjektif sebagai mata penonton untuk mengajak penonton agar menikmati kejadian kejadian sama seperti adegan adegan

yang di perankan oleh pemeran film tersebut. Visualisasi dari *angle* kamera subjektif, memberikan efek stimulan secara psikologis, bagi penontonnya akan merasakan menjadi bagian di dalam cerita tersebut.

Video musik grup band Alphablopho yang berjudul “Jika Suatu Nanti”, “Seandainya”, dan “Siksa Hati” divisualisasikan dengan melibatkan penonton menggunakan *angle* kamera subjektif yaitu menempatkan kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton ikut berpartisipasi dalam adegan.

### 3. Landasan Teori

#### a. Video Musik

Pada buku berjudul “Cara Menilai Sebuah Film” menyimpulkan bahwa video klip adalah video musik (Boggs, 1992:216). Di Indonesia sendiri, video musik lebih populer dengan sebutan video klip (Effendy,2002:14). Masyarakat umum mengenal video musik adalah video klip yang berisikan penggambaran lirik lagu melalui bahasa visual dan dirangkai menjadi kesatuan yang utuh yang menjadi hiburan dalam bentuk suara yang diapresiasi dengan didengarkan.

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita dan permainan (Morissan,2005:102). Maka dari itu, video musik termasuk dalam kategori program hiburan yang terdiri atas alur cerita dan *performance* band atau penyanyinya. Seperti dikutip dari buku yang ditulis oleh Naratama (2004:194) :

“Video klip atau biasa disebut video musik mempunyai lima bahasa yang sangat *universal*, yaitu bahasa ritme (irama), bahasa *musical* (instrument musik), bahasa nada, bahasa lirik, dan bahasa *performance* (penampilan). Seluruhnya masuk dalam satu lagu dengan uraian nada dari penyanyi atau instrumen tertentu”.

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat mood, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah film (Pratista, 2008:154). Oleh karena itu, video musik dibuat dengan memvisualkan lirik lagu dan konsep naratif dengan musik yang melatarinya.

## b. Penyutradaraan

Sutradara adalah seorang yang bertugas mengkoordinasikan segala unsur-unsur film dengan paham, kecakapan, serta daya khayal yang intelegen sehingga mencapai suatu film yang berhasil (RMA, 1988 : 64). Dalam penyutradaraan video musik, seorang sutradara mempunyai tanggung jawab yang besar dalam terwujudnya sebuah karya video musik. Ia terlibat dalam seluruh tahap proses produksi dari awal sampai akhir. Sutradara mempunyai tugas tanggung jawab untuk menginterpretasikan lirik lagu menjadi naskah kedalam bentuk visual.

### 1. *Directing The Crew*

Seorang sutradara adalah orang yang menerjemahkan cerita dari sebuah naskah yang dituangkan ke dalam gambar dan dapat dilihat serta suara yang dapat didengar pada hasil akhirnya. Sutradara secara konsisten bersinggungan dengan asisten sutradara dan *director photography*, hal ini dikemukakan Michael Rabiger dalam bukunya “*directing film techniques and aesthetics*” :

*Wherever possible during shooting, the assistant director (AD) and the director of photography (DP) should deal with all production and technical questions. This frees you to do your job properly, which is to answer the needs of the actors and concentrate on building the film's dramatic content. Your script supervisor will be an important ally, although this person cannot always judge performance quality well—their own job requires a fierce concentration on words, actions, and materials. Do not fail to confer over coverage, especially if you make changes. (Rabiger, 2008 : 425)*

Rabiger memaparkan bahwa ketika *shooting* dimulai, asisten sutradara dan *director of photography* harus telah melakukan kesepakatan tentang segala hal berkaitan tentang teknis produksi. Asisten sutradara menjelaskan adegan yang akan diambil kepada para pemain, sedangkan *director of photography* mengarahkan seluruh kru yang berhubungan dengan *mise-en-scene* dalam merepresentasikan skenario dalam film.

## 2. *Directing The Actor*

Seorang sutradara harus menguasai naskah dan konsep yang ingin diterapkan dalam sebuah karya. Sutradara Harold Clurman, dalam buku *Film Directing Fundamental* mengungkapkan :

*The director reads the script. He reads it again and again and again. He need not read it in consecutive daily sessions. In fact, he would do well, if time permits, to set it aside for a while after each reading and check on what he remembers of it. He might even try to forget it. He should let it work on him before he works on it.*(Proferes, 2008 :69)

Pada karya penyutradaraan video musik ini sutradara akan melakukan *reading* pada semua pemain dalam proses pra produksi. *Reading* sangat berguna agar pemain mengetahui dan mampu mengikuti arahan sutradara dengan baik, terutama berhubungan dengan *blocking*. *Reading* juga sangat mempengaruhi kelancaran produksi agar apa yang diinginkan sutradara dapat diwujudkan oleh para pemain dan diharapkan dapat memahami apa yang ingin di sampaikan sutradara dalam karya video musik. Seperti yang dikutip pada buku yang ditulis Lenore DeKoven (2006:141) pada bukunya *Changing Direction* menjelaskan bahwa

*“...the camera movement be motivated by and follow the actors. This approach necessitates rehearsing first to allow the actors to find the movement motivated by the pursuit of their needs and actions and then following the rehearsal each day with the work of sketching storyboards that will define the camera positions and moves.”*

*Reading* juga sangat mempengaruhi proses kelancaran produksi mengingat pengambilan gambar akan menggunakan sudut pengambilan gambar secara subjektif, sehingga membutuhkan koordinasi dan kesiapan yang matang antara pemeran didalam cerita dan tim produksi agar dapat mengaplikasikan konsep pada setiap divisi sesuai dengan keinginan, dan mengurangi kemungkinan – kemungkinan kesalahan karena kesalahan koordinasi. Pada saat *reading* juga

dapat melatih pergerakan pemain (*blocking*) dengan perkiraan tata letak set yang telah dibuat dalam *floorplan*.

*“Blocking means moving and positioning actors and camera in relationship to each other. Initially, you encourage the cast to freely develop movement and action. Where and when they move arises from their characters evolving needs. You assist in this. With repeated work, this organic and experimental development settles into a tacitly agreed pattern expressing the characters perceptions, thoughts, feelings, and will.”* (Rabiger, 2008:299)

Naratama dalam buku *Menjadi Sutradara Televisi* menyimpulkan bahwa sutradara adalah seseorang yang mempunyai profesi menyelenggarakan produksi mulai dari menganalisis naskah, mengkreasikan rekayasa artistik, memindahkan bahan tulisan ke dalam bahasa visual, memimpin sebuah tim hingga menjadi tontonan yang berbobot dan dapat dinikmati. (Naratama,2004:9)

### **c. Naratif**

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas. (Pratista, 2008:33)

Naratif dalam film terkait dengan plot, karena plot yang memanipulasi cerita, sehingga cerita dapat dihadirkan tanpa harus menjabarkannya secara detail. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. (Pratista, 2008:34). Sineas dapat meloncati bagian-bagian yang dianggap tidak perlu, namun tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas. Pola struktur naratif secara umum dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan.

### **d. Sinematografi**

Film merupakan media. Sebagai media, film memerlukan beberapa pendukung untuk menyampaikan pesan cerita. Kualitas gambar yang buruk membuat film menjadi kurang bagus, begitu pula sebaliknya. Selama

pengambilan gambar, juru kamera memusatkan perhatian kepada makna yang akan disampaikan kepada penonton film.

### **1. *Angle* kamera subjektif**

*Angle* kamera subjektif adalah sudut pengambilan gambar yang dimana sudut itu mewakili mata penonton. Menurut Bordwell (2008:216) dalam bukunya yang berjudul *Film Art an Introduction* menjelaskan :

*“Sometimes the camera, through its positioning and movements, invite us to see events through the eyes of a character.”*

Kamera subjektif membuat perekaman dari titik pandang seseorang. Dengan penjelasan singkat, kamera bertindak sebagai mata penonton. Tiap anggota dari penonton mendapat kesan bahwa ia berada dalam adegan tidak hanya mengamati kejadian – kejadian sebagai pengamat yang tidak tampak (Mascelli, 2010:8). Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya.

*Angle* kamera subjektif bisa menggambarkan adegan melalui cara dengan kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan, kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada di dalam gambar, dan kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan.

Kamera yang akan menggantikan pemain, Mascelli (2010:12) menjelaskan bahwa “menuntut seluruh perekaman kamera dilakukan secara “*mobile*”, yang akan memperlihatkan pemain tersebut bergerak, duduk berdiri, atau memandang pemain lainnya”. Kamera harus bergerak untuk memperagakan gerakan-gerakan pemain ketika ia berjalan.

### **2. *Angle* kamera objektif**

Mascelli (2010:5) terjemahan H. Misbach Yusa Bisran dalam bukunya Lima Jurus Sinematografi menjelaskan :

“Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri



pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan di layar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka *angle* dari kamera objektif tidak mewakili siapapun.”

Dari penjelasan tersebut sangat jelas bahwa *angle* kamera objektif tidak mewakili siapapun baik itu dari mata penonton bahkan dari arah pandang pemain yang ada didalam adegan tersebut. *Shot-shot* subjektif yang secara mendadak disisipkan diantara gambar-gambar yang diambil secara objektif, bisa meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan penonton. Kalau kamera kembali merekam secara objektif, penonton akan kembali mengorientasikan dirinya lagi.

### 3. *Angle* kamera *POV* (*Point Of View*)

*Angle* kamera *point of view*, atau disingkat dengan *POV* adalah merekam adegan dari titik pandang tertentu. Mascelli (2010:22) terjemahan H. Misbach Yusa Bisran dalam bukunya Lima Jurus Sinematografi menjelaskan :

“*Point-of-View* adalah *angle* objektif, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka *angle* ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus.”

*Point of view shot* adalah sedekat *shot* subjektif dalam kemampuan *approach* sebuah *shot* subjektif dan tetap objektif. *Shot point of view* bisa digunakan apabila menginginkan keterlibatan penonton lebih akrab dengan kejadian. Penonton dapat dikatakan melangkah ke dalam gambar, menyaksikan para pemain dan *setting* dari titik pandangan pemain tertentu. Cara ini menciptakan kemanunggalan yang lebih kuat dengan pemain dalam *action* dan memberikan penonton kilasan kejadian yang lebih tajam. (Mascelli, 2010:23)

#### e. Konsep Karya

Video musik grup Alphablopho dibuat dengan secara berkesinambungan melalui naratif dari lagu pertama “Jika Suatu Nanti”, kedua “Seandainya”, dan ketiga “Siksa Hati”. Ketiga video musik tersebut jika digabungkan akan menjadi satu kesatuan utuh cerita. Lagu pertama “Jika Suatu Nanti” diposisikan sebagai

tahap persiapan, lagu kedua “Seandainya” sebagai tahap konfrontasi, dan lagu terakhir “Siksa Hati” sebagai tahap resolusi.

### **1. Konsep Penyutradaraan**

Visualisasi yang nantinya diciptakan berdasarkan pertimbangan dari lirik lagu untuk membuat cerita, yaitu dengan mengambil inti cerita lirik setiap lagu yang sudah tersusun dan akan di kembangkan menjadi kesatuan cerita yang utuh. Sutradara pada video musik grup band Alphablopho, harus dapat menyampaikan informasi dari lagu melalui pemeranan dari para aktor yang dikemas dengan sudut pengambilan gambar.

Pengambilan gambar pada karya video musik ini menggunakan sudut pandang pemain dalam cerita dengan *shot-shot* subjektif dan *shot* objektif. Dengan menggunakan *angle* kamera subjektif, penonton dapat diposisikan pada tokoh di dalam cerita dan memberikan informasi kepada penonton melalui adegan yang dilakukan oleh pemain yang ada di dalam cerita sesuai dengan arah pandang. Kamera akan mengikuti objek bergerak secara dinamis.

### **2. Konsep Videografi**

Visual yang digambarkan dari ketiga lagu dari grup band Alphablopho yang berjudul “Jika Suatu Nanti”, “Seandainya”, dan “Siksa Hati merupakan hasil dari realisasi *storyboard* yang sebelum telah dibuat. Pembuatan *storyboard* yang di sesuaikan dengan naskah akan berkembang menjadi bentuk visual yang menghasilkan gambaran – gambaran sebagai acuan untuk penerapan *shot* dan adegan pada cerita sebagai penunjang konsep videografi.

Pada ketiga video musik grup band Alphablopho, keterlibatan penonton akan dibangun dengan konsep videografi melalui *angle* kamera dan gerakan kamera. Penonton akan dilibatkan untuk menjadi sudut pandang pemain yang memerankan cerita sesuai dengan apa yang dilihat dan apa yang sedang dilakukan pemain dalam cerita. *Angle* kamera subjektif akan ditempatkan pada tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.

## B. Pembahasan Karya

### 1. Penyutradaraan

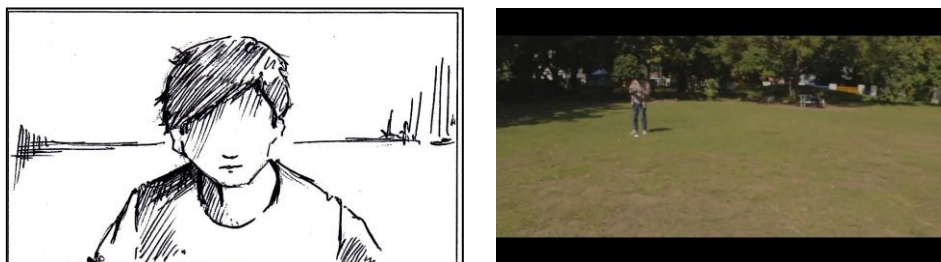
Proses produksi sebuah karya *audiovisual* diperlukan komunikasi dan ketegasan dalam memimpin. Penerapan konsep menjadi tanggungjawab utama seorang sutradara. Seluruh konsep estetis menjadi sebuah tanggung jawab sutradara dalam mencapai keberhasilan penciptaan sebuah karya. Setiap *crew* dapat memberikan pendapat ketika penyusunan jadwal produksi. Penjadwalan sesuai dengan kesepakatan pada rapat produksi harus dilakukan dengan disiplin, sesuai dengan tanggungjawab masing-masing divisi.

Peranan tokoh yang ada di dalam naskah, akan dihubungkan dengan penempatan *angle* kamera subjektif untuk menyesuaikan sudut pandang penonton yang terbentuk dari adegan dan juga penggerak cerita dalam video musik tersebut. Setiap tokoh memiliki watak yang berbeda-beda. Tokoh tersebut kemudian memainkan peran dalam keadaan yang diciptakan melalui naskah. Keadaan tersebut memunculkan *mood* yang nantinya dirasakan penonton melalui ekspresi dan pergerakan pemain.

### 2. Keterlibatan penonton secara visual

#### a. Alfablopho “Jika Suatu Nanti”

##### 1. Scene 1



Gambar 5.15 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Kinan melihat Bagus pada video musik “Jika Suatu Nanti”

Adegan selanjutnya Bagus mengetahui bahwa Kinan mengampiri dirinya. Pada adegan ini menggunakan *shot* subjektif dengan tujuan memberikan pandangan

saling interaksi antara Bagas dan Kinan yang didukung dengan dialog untuk menambahkan informasi cerita.

## 2. Scene 2

*Shot* Subjektif Bagas pada adegan ini digunakan menampilkan adegan ketika mengambil dompet yang diberikan oleh Rio dan memberikan gulali kepada Rio, selain itu untuk menunjukkan ekspresi Kinan yang tersipu malu ketika Bagas mengajaknya untuk pulang bersama.



Gambar 5.19 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Bagas memberikan gulali dan mengajak Kinan pulang pada video musik “Jika Suatu Nanti”

*Shot* subjektif ditempatkan pada Bagas dengan tujuan menggambarkan ekspresi gugup Bagas ketika memainkan jarinya dan memperlihatkan wajah Kinan yang berekspresi dengan penuh tanda tanya.



Gambar a-b 5.22 Adegan Bagas mengantar Kinan dan Rio pada video musik “Jika Suatu Nanti”

### 3. Scene 9

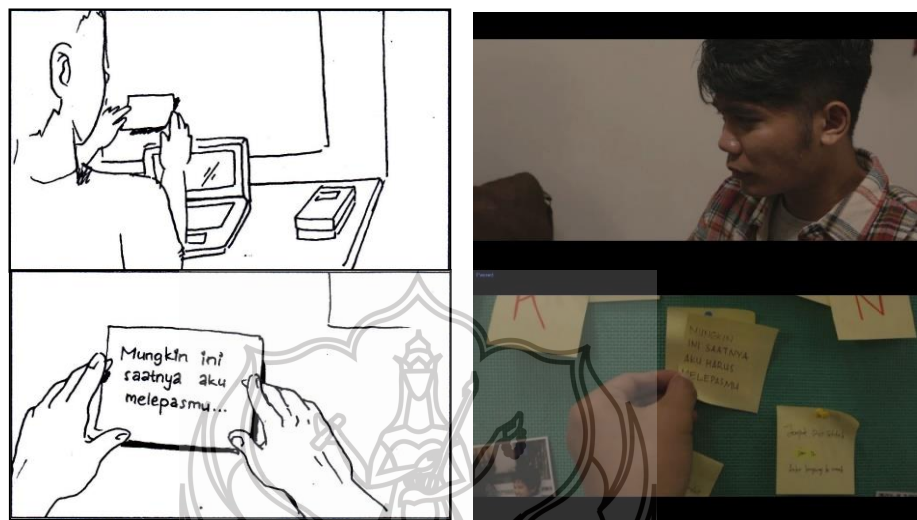
Sudut pengambilan gambar yang di tempatkan pada Bagas menunjukkan Ibu Kinan yang sedang berbicara dengan raut wajah tidak suka akan kehadiran Bagas antara Kinan dan Rio yang menunjukkan sangat *protective*. Ekspresi kecewa ditunjukkan dengan berpindahnya *shot* subjektif yang ditempatkan pada arah pandang Ibu Kinan. Pada *scene* ini akan diberikan suara atau dialog untuk menegaskan informasi cerita terhadap penonton.



Gambar 5.29 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Ibu Kinan memanggil Bagas pada video musik “Jika Suatu Nanti”

#### 4. Scene 10

Adegan ini menunjukkan Bagas yang kecewa dan ingin meninggalkan Kinan. *Shot* subjektif pada adegan Bagas menempel *note*, memperlihatkan apa yang Bagas tulis pada *note* yang ditempelkan dipapan dan ditambahkan *close up* untuk mempertegas tulisan Bagas.



Gambar 5.30 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada Adegan Bagas menempelkan *note* pada video musik "Jika Suatu Nanti"

#### b. Alphablopho "Seandainya"

##### 1. Scene 4

Pada adegan ini ditujukan dengan *shot* objektif untuk menunjukkan Bagas dan Mirna sedang berjalan bersama di trotoar pinggir jalan. HP Bagas berbunyi. *Shot* subjektif ditempatkan pada Mirna bertujuan untuk menginformasikan HP milik Bagas berbunyi karena telpon dari Kinan. *Shot* subjektif digantikan dari arah sudut pandang Bagas yang menunjukkan Mirna mencoba mengalihkan perhatian dan mengajak Bagas pindah ke suatu tempat.





Gambar 5.33 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Bagas dan Mirna berjalan bersama pada video musik “Seandainya”

## 2. Scene 5

*Shot* subjektif dari sudut pandang Kinan memberikan kesan terhadap penonton mengenai adegan Kinan yang sedang mencari – cari buku yang hilang di bangku taman. Ekspresi Kinan yang sedih karena buku *diary* miliknya hilang dan Rio menggerutu ditunjukkan dengan *shot* objektif.



a



b

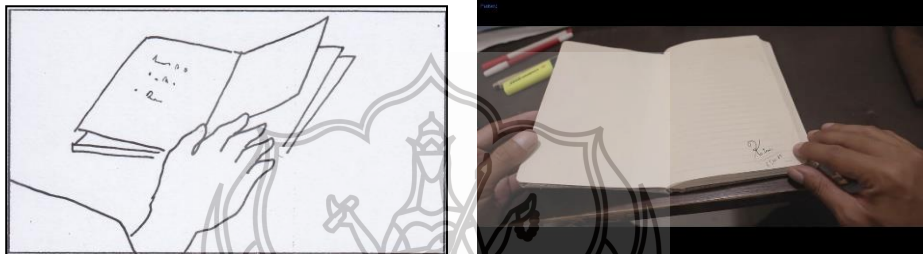


c

Gambar a-c 5.40 Adegan Kinan dan Rio kembali ke bangku taman pada video musik “Seandainya”

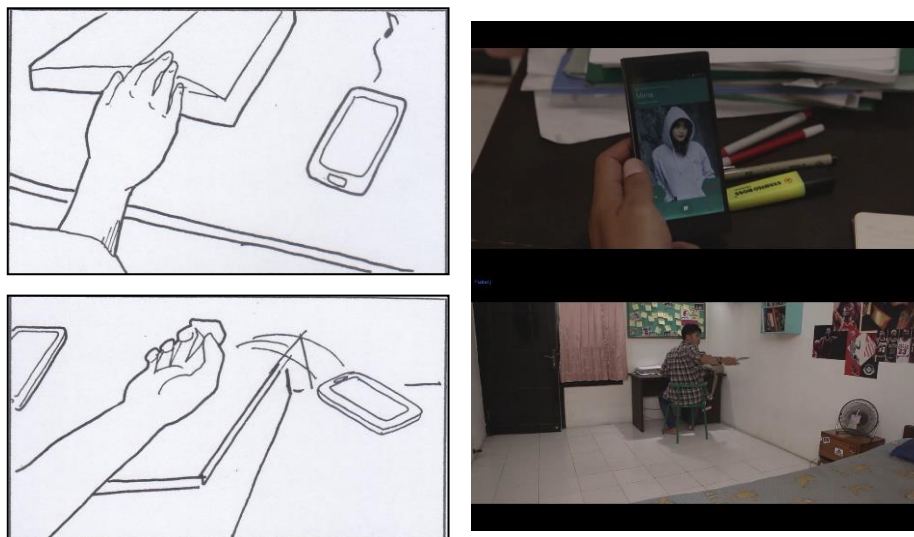
### 3. Scene 6

*Shot* subjektif pada adegan Bagas yang sedang duduk di meja tulisnya bertujuan untuk penonton mengamati buku *diary* Kinan yang dibawa Bagas.

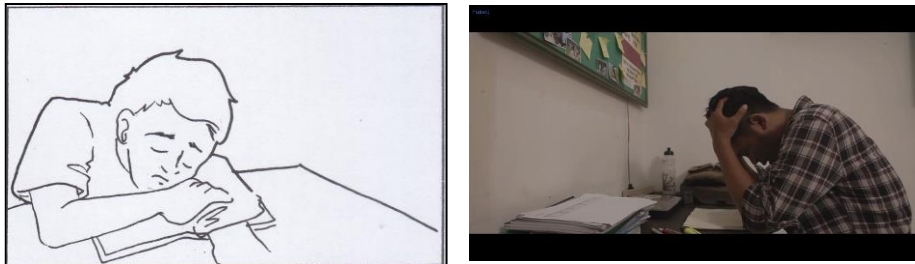


Gambar 5.44 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Bagas membuka buku *diary* Kinan pada video musik “Seandainya”

*Shot* subjektif digunakan untuk memberikan informasi terhadap penonton dari pandangan Bagas, yang menunjukkan telepon dari Mirna. Ekspresi Bagas yang tidak menghiraukan telepon Mirna dan penyesalan Bagas karena meninggalkan Kinan, ditunjukkan dengan *shot* objektif. Adegan Bagas yang merasa terganggu oleh telepon Mirna, melemparkan HP-nya dan tertunduk lesu digambarkan melalui *shot* objektif.





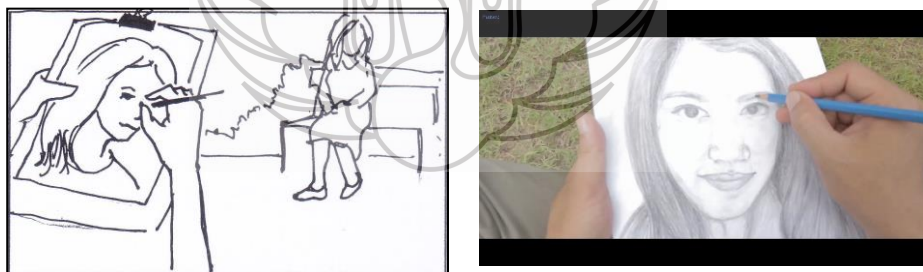


Gambar a-d 5.46 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Bagas melihat HP dan tertunduk lesu pada video musik “Seandainya”

### c. Alphablopho “Siksa Hati”

#### 1. Scene 2

Arman yang sedang melukis ditunjukkan melalui *shot* subjektif, yang melibatkan penonton sebagai sudut pandang pada adegan tokoh Arman yang sedang melukis wajah Kinan. Rio menghampiri Arman karena pesawat kertas yang dia bawa mulai rusak masih ditunjukkan dengan *shot* subjektif Arman, yang menggambarkan ekspresi Rio.

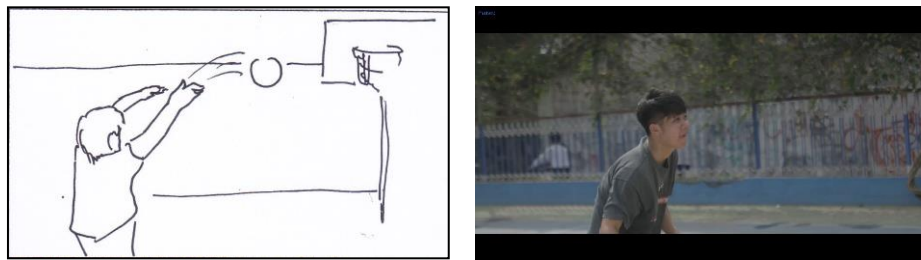


Gambar 5.52 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Arman sedang melukis wajah Kinan pada video musik “Siksa Hati”

Rio yang menghampiri Kinan yang sedang melamun, arah pandang penonton ditunjukkan melalui arah pandang Kinan. *Shot* subjektif dari Kinan memberikan informasi terhadap penonton yaitu Arman menghibur Kinan yang sedang murung dengan hasil lukisannya yang menggambarkan wajah Kinan dengan ekspresi tersenyum ketika Kinan melamun sedih memikirkan Bagas.

## 2. Scene 5

Penonton akan ditunjukkan Bagas yang bermain bola basket menggunakan *shot* objektif dengan *medium shot* sebagai pengamat.



Gambar 5.59 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Bagas bermain bola basket pada video musik “Siksa Hati”

Perpindahan *shot* objektif menjadi *shot* subjektif dilakukan ketika adegan Bagas melemparkan bolanya ke dalam ring. Penonton akan merasakan Bagas sebagai pelempar bola tersebut yang tetap tidak fokus dan kemudian bola itu gagal masuk kedalam ring.



Gambar 5.60 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Bagas melempar bola basket pada video musik “Siksa Hati”

## 3. Scene 8

Rio berlari ke arah Bagas. Penonton dilibatkan melalui pengambilan gambar dari sisi subjektif Rio yang menghampiri Bagas dan Kinan yang sedang duduk di bangku taman yang menginformasikan Kinan yang bertemu Bagas. Adegan Rio berlari menghampiri Bagas menginformasikan kepada penonton Rio yang sudah lama tidak bertemu merasa senang kepada Bagas. Kamera akan bergerak sesuai dengan gerakan Rio.



Gambar 5.71 Adegan Rio menghampiri Bagas pada video musik “Siksa Hati”

*Shot* subjektif ditempatkan pada Bagas dan Kinan yang akan melibatkan penonton untuk merasakan adanya interaksi antara Bagas dan Kinan. *Shot* subjektif yang dihadirkan melalui arah pandang Bagas juga menginformasikan Arman yang sudah semakin dekat dengan Kinan dan Rio.

Ekspresi Kinan yang penasaran dan jengkel ditunjukkan dengan *shot* subjektif dari arah pandang Bagas. *Shot* subjektif berubah menjadi sudut pandang Kinan agar penonton merasakan Kinan yang jengkel dan mengetahui Bagas yang hanya bisa terdiam tidak bisa mengungkapkan ucapannya dengan ekspresi gugup.



Gambar 5.74 Realisasi *shot* berdasarkan *storyboard* pada adegan Bagas dan Kinan saling bertatapan pada video musik “Siksa Hati”

*Shot* subjektif ditempatkan pada Bagas untuk memberikan ekspresi Kinan yang bertanya tanya kemudian berubah menjadi jengkel dan kemudian meninggalkan Bagas. *Shot* subjektif kembali berubah penonton ditempatkan pada arah pandang

Kinan, yang menginformasikan adegan Bagas menunjukkan buku *diary* miliknya. Kinan mengambilnya dan melihat buku *diary* miliknya sesaat, dengan ekspresi senyuman yang memiliki arti bahwa dirinya sudah bahagia dengan orang lain.



Gambar a-d 5.75 Adegan Bagas mengembalikan buku *diary* milik Kinan pada video musik “Siksa Hati”

### C. KESIMPULAN

Video musik adalah sarana untuk mempromosikan seorang musisi kepada masyarakat. Melalui video musik, musisi dapat menyampaikan pesan atau isi lagu melalui media visual. Penonton dapat dengan mudah memahami apa yang ingin disampaikan karena sesuatu yang bersifat audio visual dapat dengan mudah dicerna dan diterima oleh siapapun. Perkembangan zaman membuat video musik lebih bervariasi baik dalam hal ide, konsep, penggarapan, dan pengemasannya, sehingga menjadi lebih diminati karena terkandung cerita atau gambaran makna dari lagu tersebut.

Pembuatan karya seni berbentuk audio visual selalu melalui proses yang sistematis dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi, begitu pula pada pembuatan karya video musik ini. Karya video musik grup band Alphablopho

yang berjudul “Jika Suatu Nanti”, “Seandainya”, dan “Siksa Hati” diproduksi dengan menggunakan rangkaian pengambilan gambar secara subjektif yang diletakan pada *scene-scene* tertentu sebagai penguat alur cerita dan mengajak supaya penonton menjadi terlibat sebagai tokoh yang ada di dalam ceritanya.

Pengambilan gambar secara subjektif dapat memperkuat cerita, karena dengan pengambilan gambar secara subjektif penonton akan melihat sama seperti apa yang dilihat oleh pemain didalam cerita. Secara tidak sadar, penonton tidak akan melepaskan perhatian pada layar dan ikut terbawa pada cerita dalam video musik, sesuai dengan pergerakan pemain maupun kamera yang disajikan dalam layar.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, Joseph M. (terjemahan Asrul Sani). 1992, *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching film)*. Yayasan Citra.
- Bordwell, David. 2008. *Film Art : An Introduction*, New York : McGraw-Hill.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice 2nd*, Oxford: Focal Press.
- DeKoven, Lenore. 2006. *Changing Direction : A Practical Approach to Directing Actors in Film and Theatre*. Oxford : Focal Press.
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film Panduan Untuk Menjadi Produser Yang Baik*. Yogyakarta : Panduan dan Pustaka Konfiden.
- Harymawan, RMA. 2008, *Dramaturgi*, Bandung : CV Rosda.
- Mascelli, Joseph V (terjemahan H. Misbach Yusa Biran). 2010. *The Five C'S Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Jakarta : FFTV IKJ.
- Morissan. 2005. *Media Penyiaran, Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Tangerang : Ramdina Prakasa.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single Camera dan Multi Camera*. Jakarta : Grasindo.
- Peransi, D.A. 2005. *FILM / MEDIA / SENI*. Jakarta : FFTV IKJ Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Industri.
- Proferes, Nicholas T. 2008. *Film Directing Fundamentals Third Edition See Your Film Before Shooting*. Oxford : Focal Press.